

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА

Принята на заседании
методического совета
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.
Томска
Протокол № 9
От «02» июня 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
и.о. директора МАОУ ДО
ДДТ «Искорка» г. Томска
_____ Е.А. Беккер

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Кружок анимации «Живые картинки»

технической направленности

(ознакомительный уровень)

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Бузыцкая М.С.,
педагог дополнительного образования

Содержание:

1. Пояснительная записка.....	4
2. Цели и задачи программы	5
3. Ожидаемые результаты	6
4. Учебно-тематический план.....	6
5. Содержание программы	7
6. Механизм оценивания эффективности освоения программы.....	9
7. Условия реализации программы:	14
8. Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в реализации программы.....	17
9. Список литературы для педагога.....	18
Приложение 1	20

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Благодаря компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети. В Интернете можно встретить множество примеров разных по качеству самодельных мультфильмов. Многие дети пробуют свои силы в этой деятельности и бросают. Занимаясь в студии, ребенок может планомерно развивать творческие способности и повышать качество мультипликационного продукта.

Придумать сценарий и персонажей мультфильма, оживить их- это продолжительный и нелегкий труд, поэтому роль мотивации и ориентации на положительный результат нельзя переоценить. Именно педагог, как куратор и лидер творческой деятельности детей, способен вдохновить ребенка и помочь ему получить качественный результат.

Чтобы мультфильм был интересный и яркий требуется применить технические навыки обращения с фотокамерой, творческий подход, теоретические и практические знания и умения.

Новизна программы заключается в том, она позволяет осуществлять элементарную проектную деятельность с использованием компьютерных технологий и технологии ТРИЗ – теории решения изобретательских задач.

Плюсом программы является то, что в ней сочетаются разные виды деятельности: игровая, продуктивная, коммуникативная, трудовая, познавательно-исследовательская, музыкально-художественная, чтение художественной литературы.

Актуальность данной программы определяется запросом со стороны детей и родителей на программы данной направленности, а также возможностью развития потенциала образовательного учреждения.

С 2017 года в ДДТ «Искорка» реализуется программа фотокружка, в рамках которой обучающиеся знакомятся с мультипликацией в технике stop-motion. За это время педагоги получили опыт проведения занятий по созданию мультфильмов, изучили детский спрос и готовы представить полноценную программу мультипликационной студии. В программу занятий будут включены пластилиновые, бумажные, кукольные и рисованные мультфильмы с использованием мультипликационного станка. Дети познакомятся с различными техниками мультипликации, пробуют себя в качестве режиссера и сценариста, художника и скульптора, оператора, фотографа и даже актёра.

Педагогическая целесообразность

Ценность мультипликации, как вида современного искусства, разработчики программы видят в возможности комплексного развивающего обучения детей. Сочетая теоретические и

практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда, у детей развиваются восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения; совершенствуются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности.

Программа является модифицированной, составлена на основе:

- дополнительной общеразвивающей программы «Мультипликация» для младшего и среднего школьного возраста. (автор составитель Большакова Э.В., Ярославль, 2016 г.)
- дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия» Козюра Ю.Н. Рунг А.А. (г. Гумев Калининградской области, 2015 г.);
- учебного пособия Анофрикова П.И. Принцип работы детской студии мультипликации (Детская киностудия «Поиск». П.И. Ануфриков. Новосибирск, 2008 г.);
- программы фотокружка «ZOOM» Бузыцкой М.С. (ДДТ «Искорка» г. Томск, 2019 год).

Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования, составлена с учетом возрастных особенностей обучающихся и имеет техническую направленность.

Отличительная особенность программы обусловлена ее технической значимостью: обучающиеся приобретают начальные навыки использования компьютерной техники, знакомятся с правилами работы с фото- видеотехники и учатся самостоятельно монтировать отснятый материал с использованием компьютера.

В объединении обучающиеся будут снимать короткие мультфильмы в разных техниках. Для реализации тематических блоков бумажной анимации и плоскостной пластилиновой анимации необходимо использовать специальную установку – мультипликационный станок – это оборудование, позволяющее работать в технике перекладной анимации. Графические заготовки (рисунки и надписи) изображаемой сцены (обычно на прозрачном материале) помещаются на стол в несколько слоев, фиксируются на нём установочными штифтами и прижимной стеклянной пластиной и освещаются сверху (на отражение) или снизу (на просвет). Фотокамера крепится перпендикулярно над рабочей поверхностью при помощи специального штатива. Создание качественных мультфильмов возможно только при использовании мультстанка, потому что он позволяет избежать произвольного перемещения деталей сцены или смещения положения штатива.

Адресат программы:

По данной программе могут обучаться дети в возрасте с 7 до 10 лет, без предварительной подготовки.

Программа направлена на обучение детей без ограничений возможностей здоровья (без ОВЗ).

Возрастные особенности:

Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста. Психологи отмечают, что для детей 7-10 лет учебная деятельность, как ведущая в младшем школьном возрасте, тесно связана с игровой деятельностью, актуальность которой сохраняется. С началом школьного обучения в характере, содержании и направленности игровой деятельности происходят изменения, заключающиеся, прежде всего, в возрастании подчиненности игры учебной деятельности, в постепенном переходе от игр в плане внешних действий к играм во внутреннем плане воображения.

Для младшего школьника игровая деятельность позволяет сделать смысл объектов и явлений более явным. С помощью игры ребенок глубже познает смысл этих вещей, овладевает высокими общественными мотивами поведения, учится подчинять свое поведение правилам. Игровая деятельность способствует развитию всех познавательных процессов ребенка.

Мультипликация, как вид творческой деятельности, понятен и интересен для детей младшего школьного возраста. Кроме того, современные дети с большим интересом относятся к сфере компьютерных технологий. Данная программа предназначена для вовлечения обучающихся младшего школьного возраста в творческую работу на основе компьютерных технологий. Предполагается, что в процессе освоения программы, ребенок перестанет занимать позицию исключительно потребителя мультимедиа контента, и приобщится к творческой деятельности.

Процесс создания собственного мультфильма может дать детям данного возраста множество полезных знаний и многому научить практически. Особенно важно способствовать развитию самостоятельности в решении творческих задач, стимулировать инициативность при работе в творческой группе.

Форма обучения: очная

Сроки реализации программы:

Данная программа рассчитана на 1 год обучения, общим объемом 72 учебных часа.

Режим занятий:

Занятия групповые, проводятся 1 раза в неделю, по 2 учебных часа. Продолжительность одного занятия 45 минут (академический час), между учебными занятиями есть перерыв до 10 мин.

Наполняемость группы: не более 15 человек.

Формы организации занятий.

Групповая, в некоторых заданиях используются индивидуальная и парная форма, как наиболее эффективная, в данной ситуации. Обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Занятия проводятся в форме учебной игры, включают в себя обсуждения, практические задания, самостоятельную работу обучающихся, мастер-классы.

Формы занятий по особенностям коммуникативного взаимодействия:

- *мастерская;*
- *творческий марафон;*
- *практикум;*
- *игра;*
- *подготовка к конкурсам;*
- *просмотр работ.*

Занятия по дидактической цели:

- *вводное и итоговое занятия;*
- *теоретическое (беседа, дискуссия);*
- *практическое;*
- *занятие по систематизации и обобщению знаний;*
- *комбинированные формы занятий.*

Нормативно-правовая база программы

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, с изм. И доп., вступ. В силу с 01.09.2024);

2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Национальный проект «Молодежь и дети», утвержденный Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительством Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (с изменениями от 15 мая 2023 года № 1230-р);

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";

6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (с изменениями от 21 апреля 2023 года);

7. Приказ Министерство труда и социальной защиты российской федерации от 22 сентября 2021 года п 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";

8. Распоряжение Администрации Томской области от 17.04.2023 № 258-ра «О реализации Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей в Томской области»;

9. Приказ Департамента общего образования Томской области от 24.02.2021 № 7 «Об утверждении ведомственной целевой программы Томской области «Обеспечение получения дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, создание условий для дополнительного образования детей, содействие развитию системы общего образования и дополнительного образования детей, в том числе кадрового потенциала»;

10. Распоряжение Департамента общего образования Томской области от 20.04.2023 № 603-р «О развитии в системе общего образования Томской области Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей Томской области с использованием механизмов, предусмотренных Федеральным законом от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;

11. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

12. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);

13. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;

14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;

15. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

1.2.Цели и задачи программы

Цель: создание условий для творческого и интеллектуального развития личности ребенка посредством обучения технологии создания мультфильмов.

Задачи

Образовательные:

- познакомить с историей и основными видами мультипликации;
- познакомить с профессией режиссёра, аниматора, оператора, художника - постановщика, художника по фонам, монтажера;
- обучить приемам создания мультфильмов;
- обеспечить формирование начальных навыков использования компьютерной техники, знакомство с правилами работы с фото- и видеотехникой;
- способствовать формированию навыков поиска информации с использованием Интернет, литературы и средств массовой информации.

Развивающие:

- способствовать развитию творческого мышления и пространственного воображения;
- способствовать развитию художественно-эстетического вкуса;
- поддерживать развитие мелкой моторики и координации движения рук.

Воспитательные:

- формировать умение взаимодействовать в творческой группе;
- воспитывать организованность, инициативность и любознательность.

1.3. Планируемые результаты

К концу обучения дети будут знать:

- начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- виды мультипликации (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- особенности работы режиссёра, аниматора, оператора, художника постановщика, художника по фонам, монтажера;
- этапы создания мультфильма.

будут уметь:

- создавать собственные истории и сценарии;
- разрабатывать и изготавливать фоны и декорации, устанавливать освещение;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- проводить съёмку и подбирать музыкальное сопровождение;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной

технической цели (продумывать систему оживления, подбирать музыку и озвучивать историю, работать с фото-видео и компьютерной техникой, проводить съёмки, создавать небольшие мультфильмы);

получат возможность для формирования:

- устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности;
- творческой самостоятельности .

Освоят навыки работы с мультипликационным оборудованием (камерой, штативом, мультипликационным столом), компьютером, осветительными приборами.

1.4. Учебный (тематический) план

№	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	0,5	0,5	1	Собеседование
2	Технология создания мультфильмов	4	12	16	Опрос. Презентация творческих работ
3	Мультипликация на бумаге. Рисунок и аппликация.	4	14	18	Диагностика (таб. 1) Презентация

	Работа на мультипликационном станке.				творческих работ
4	Пластилиновая анимация	4	14	18	Диагностика (таб. 1) Презентация творческих работ
5	Кукольная анимация	4	14	18	Диагностика (таб. 1) Презентация творческих работ
6	Итоговое занятие	0,5	0,5	1	Диагностика (таб. 1) Презентация творческих работ
Всего:		17	55	72	

1.5.Содержание учебного (тематического) плана

1 Раздел. Технология создания мультфильмов

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Знакомство детей с историей возникновения анимации и основными видами мультипликации. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века. Просмотр первых мультфильмов. Основы кинодраматургии. Знакомство с раскадровкой. Анимация на принципе «инерции зрения». История устройства изоотроп, фенатископ. Понятие о разнообразии выразительных характеристик звука. Знакомство с приемами звукового монтажа. Теория озвучивания мультипликационного произведения.

Понятие о мультипликационных профессиях - аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др. «Как по-разному можно изобразить один и тот же текст». Мультипликационный станок. Правила работы на мультстанке.

Сценарий. Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Определения понятий: жанр, сюжет, сценарий. Погружение в процесс создания мультфильма. Порядок исследования литературного произведения, пьесы, киносценария. Ознакомление с алгоритмом построения сюжета и написанием сценария.

Практика: Совместное изготовление с детьми модели «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью. Озвучивание готовых роликов. Монтаж при помощи программы SonyVegasPro. Создание коротких анимационных роликов в технике перекладки с использованием мультипликационного станка (работа на разных слоях: фон, герои, доп. элементы).

Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру. Придумывание нового финала или части мультфильма. Просмотр мультфильма без звука (акцент на изображении, цвете, пластике). «Просмотр» мультфильма без изображения (восстановление сюжета по звуку: что в это время происходит на экране). Практическая работа с изотропом и фенатископом, их сравнение. Подборка музыки и шумов для мультфильма. Репетиция по озвучиванию текста по ролям, запись, монтаж.

2. Раздел. Мультипликация на бумаге. Рисунок и аппликация

Теория: Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из Интернета.

Цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка, превращение их в персонажи. Просмотр мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

Знакомство с силуэтной анимацией. Просмотр мультфильмов А.Шушкова «Изобретение любви» и др. Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций.

Практика: Создание рисованных комиксов. Коллективный мультфильм из набора цветных пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы со смешиванием разных цветов и дорисовыванием деталей, превращением цветных клякс в мультипликационных персонажей. Игры на смешение цветов. Создание фонов для мультфильма в данной технике. Работа на мультстанке (оборудование для съёмки stop-motion покадровой анимации).

Работа с линией. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Виды линий в природе и технике. Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи. Коллективный мультфильм, созданный на доске. Индивидуальные графические работы.

Силуэт. Съёмка и монтаж коллективного мультфильма в силуэтной технике. Работа на мультстанке.

Плоская бумажная анимация. Знакомство с основными понятиями о плоской бумажной анимации. Создание персонажей и декораций. Съёмка, озвучивание и монтаж коллективного мультфильма в данной технике. Работа на мультстанке.

3. Раздел. Пластилиновая анимация

Теория: Понятие о пластилиновой анимации. Просмотр мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» и других мультфильмов в данной технике режиссера А. Татарского.

Практика: Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Использование тонкой проволоки для каркаса. Создание декораций и персонажей. Съёмка, озвучивание и монтаж коллективного мультфильма в данной технике. Создание коротких анимационных роликов на плоскости с использованием мультипликационного станка (работа на разных слоях: фон, герои, доп. элементы). Работа на мультстанке (оборудование для съёмки stop-motion, покадровой анимации).

4. Раздел. Кукольная анимация

Теория: Планирование анимационного сюжета. Техника Stopmotion. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Просмотр мультипликационных работ детских студий.

Практика: Изображение движения «Аэроплан». Анимация с коробком «Веселый болтун». Поделки своими руками «Проделки рыбы», «Птичье гнездо». Работа на свободную тему.

Видеоанимация. Съёмка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и т. д.

Съёмка неподвижных предметов в экстерьере (деревьев, деталей здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения. Развитие умения покадрового движения малых предметов на мультипликационном столе. Этюдный тренаж. Изготовление героев, декораций и реквизита для мультипликационного сюжета. Работа на мультстанке (оборудование для съёмки stop-motion покадровой анимации). Съёмка, озвучивание и монтаж коллективного мультфильма в данной технике.

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Годовой календарный учебный график МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска на 2025-2026 учебный год

Ссылка на годовой календарный учебный график:
<https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

Аттестация обучающихся МАОУ ДО ДДТ «Искорка г. Томска» проводится в соответствии с календарным графиком.

2.2. Механизм оценивания эффективности освоения программы

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются **входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.**

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль		
в начале учебного года	определяется уровень подготовленности детей	собеседование
Текущий контроль		
в течение всего учебного года на каждом занятии	выявляется степень усвоения нового материала, отмечаются ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления.	наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ
Промежуточный контроль		
по окончании 1-го полугодия	определяется степень усвоения материала	мониторинг (таблица), презентация творческих работ
Итоговый контроль		
в конце учебного года	определение уровня усвоения программы каждым учеником	мониторинг (таблица), презентация творческих работ

В течение года дети будут принимать участие в создании творческого продукта – мультипликационного «журнала» или сериала, который будет размещаться в общем доступе.

Периодичность выпусков:

1. мультфильм продолжительностью до 10 минут - минимум 3 раза в год.
2. короткие мультипликационные ролики, продолжительностью от 30 секунд – 1 раз в 2 недели.

Оценка результатов усвоения теоретических знаний и приобретения практических умений и навыков, проходит по 3-х бальной системе (высокий, средний и минимальный уровень развития способностей) и заносится в таблицу 1.

Таблица 1

Ф. И ребенка	Умение правильно передавать пространственное положение предмета и его частей		Самостоятельность и оригинальность замысла, импровизация		Эмоциональность созданного образа, предмета, явления		Творческая инициатива	
	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль

В основе диагностики уровня освоения программы находятся адаптированные критерии и уровни художественно-творческого развития детей (по Н. В. Шайдуровой), переработанные и дополненные:

1. Умение правильно передавать пространственное положение предмета и его частей

Высокий уровень - Части предмета расположены правильно. Правильно передаёт в рисунке пространство (близкие предметы – ниже на бумаге, дальние-выше, передние - крупнее равных по размерам, но удалённых)

Средний уровень - Расположение частей предмета немного искажено. Есть ошибки в изображении пространства

Низкий уровень - Части предмета расположены неверно. Отсутствие ориентировки изображения

2. Самостоятельность и оригинальность замысла, импровизация

Высокий уровень - Проявляет самостоятельность в выборе сюжета. Содержание работ разнообразно. Замысел оригинальный. Задания выполняет самостоятельно

Средний уровень - Замысел не отличается оригинальностью и самостоятельностью. Обращается за помощью к педагогу. Ребёнок по просьбе педагога дополняет работу деталями.

Низкий уровень - Замысел стереотипный. Ребёнок изображает отдельные, не связанные между собой предметы. Выполняет работу так, как указывает взрослый, не проявляет инициативы и самостоятельности.

3. Эмоциональность созданного образа, предмета, явления

Высокий уровень - яркая эмоциональная выразительность образа, речи. Ребёнок эмоциональное состояние образа с помощью средств художественной выразительности

Средний уровень - Имеют место отдельные элементы эмоциональной выразительности

Низкий уровень - Изображение лишено эмоциональной выразительности

4. Творческая инициатива

Высокий уровень - Активно проявляет интерес к творчеству. Способен экспериментировать с материалом и видеть в штрихах и пятнах образ. Выбирает сам себе вид деятельности, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Средний уровень - Периодически проявляет творческую активность. Частичное экспериментирование. Участвует в деятельности, предложенной ему педагогом. Видит образ, но дорисовывает только до схематического образа.

Низкий уровень - Ребёнок пассивен. С помощью взрослого частично создает образ персонажа, мало использует средства выразительности. Не проявляет интереса к экспериментированию. Рисунки типичные: одна и та же фигура, предложенная для рисования, превращается в один и тот же элемент изображения (круг – «колесо»). Творчество и самостоятельность отсутствуют.

2.3.Оценочный материал и методический инструментарий

В процессе анализа результатов используются:

№п\п	Уровень развития	Пособия, оборудование, приборы и дидактический материал
1.	Умение правильно передавать пространственное положение предмета и его частей.	Пособия и оборудование для изготовления декораций и персонажей
2.	Самостоятельность и оригинальность замысла, импровизация.	Пособия при создании сценария Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко (Приложение 1)
3.	Эмоциональность созданного образа, предмета, явления	Аудио и видео оборудование, музыкальные инструменты, речевые игры

4.	Творческая инициатива	Пособия и оборудование для изготовления декораций и персонажей Пособия при создании сценария Аудио и видеооборудование
----	-----------------------	--

2.3. Условия реализации программы:

Кадровое обеспечение программы: реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное образование или высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы.

Материально – техническое обеспечение программы:

- Учебная аудитория с комплектом мебели;
- Штатив-трипод – 1 шт.;
- Комплект осветительного оборудования (комплект постоянного света на базе люминесцентных ламп для организации фото- или видеостудии) – 1 шт.;
- Фотоаппарат со сменной оптикой и ручными установками - 2 шт.;
- МФУ (струйное) – 1 шт.;
- Доска магнитно-маркерная поворотная двусторонняя – 1 шт.;
- Мышь– 3 шт.
- Компьютер (ноутбук) – 3 шт.;
- Мультипликационный станок – 2 шт.
- Смартфон на базе Android– 1 шт.;
- Набор канцелярских расходных материалов и инструментов (пластилин, карандаши, фломастеры, цветная бумага, ножницы ит.п.) – 10 шт.

Методы обучения и воспитания:

- Словесные методы: объяснение, чтение, беседа, диалог.
- Наглядный метод обучения: демонстрационные и видеоматериалы
- Проектные и проектно-конструкторские методы: разработка проектов, моделирование ситуации, создание моделей, создание творческих работ, разработкасценариев.
- Методы проблемного обучения: эвристическая беседа, создание проблемных ситуаций.
- Метод игры: игры дидактические, подвижные, ролевая игра.
- Методы и приемы ТРИЗ-технологии:
 - Мозговой штурм;
 - Метод противоречий;
 - Системный оператор;
 - Бином и полином фантазии;

- Морфологический анализ;
- Метод фокальных объектов;
- Составление загадок.

Педагогические технологии

- **Игровые технологии:**

- группы игр на обобщение предметов по определенным
- группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов.

- **Технология развивающего обучения**, предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

- **Здоровьесберегающая технология:**

- Гимнастика для глаз;
- Артикуляционная гимнастика (считалки, ритмические стихи, хоровые повторения).
- Упражнение для развития мелкой моторики.

- **Проектная технология** позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства, наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»).

- **Личностно-ориентированный подход** - главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество.

- **Технология коллективного взаимодействия:**

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными.

- **Информационные технологии** с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «SonyVegasPro», «AdobePhotoshop», «MovieMaker».

Особенности организации занятия

- ✓ вводное занятие: педагог знакомит детей с техникой безопасности, особенностями организации обучения и предлагаемой программой работы на текущий год;
- ✓ ознакомительное занятие: знакомство с новыми методами работы в тех или иных техниках с различными материалами;
- ✓ комбинированное занятие: проводится для решения нескольких учебных задач;
- ✓ занятие-импровизация: дети получают полную свободу в выборе художественных материалов и использовании различных техник;
- ✓ итоговое занятие: подводит итоги работы за учебный год, может проходить в виде просмотра работ.

2.4. Учебно-методическое обеспечение:

АУДИОМАТЕРИАЛЫ:

— Звуки, звуковые эффекты и шумы разной тематики

ФОТО И ВИДЕО МАТЕРИАЛЫ:

— мультфильмы

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

2. Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;

3. Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут Колобки»;

4. Назаров Э. – «Жил был Пес»;

5. Алдашин М. – «Рождество»;

6. Иванов-Вано И. – «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр»;

7. Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам себе»;

8. Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

ПОДБОРКА СЦЕНАРИЕВ РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК:

— Репка;

— Колобок;

— Теремок и т.д.

КАРТОТЕКИ

— Упражнений на развитие пальцев рук;

— Фонопедические упражнения;

— Речевые игры.

2.5. Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в реализации программы

Методы дистанционного обучения (ДО).

В программе «Живые картинки» применяются следующие методы дистанционного обучения: асинхронное обучение, смешанное обучение.

Формы организации дистанционного занятия:

- Виды теоретических занятий:
 - Демонстрация материала в виде презентации, обучающих видео,
 - Мастер-класс в видеоформате - видеозапись процесса фотосъемки;
 - Краткий текстовый материал, инфографика – инструкции и «шпаргалки»;
 - Самостоятельное изучение темы происходит обучающимися также в формате видеоуроков из свободных и проверенных педагогом источников из сети Интернет.

Проверка усвоения материала в виде викторины.

Виды практических занятий:

- Индивидуальная синхронная работа;
- Самостоятельная асинхронная работа обучающегося.

Инструменты дистанционного обучения:

- Электронная почта;
- Мессенджеры;
- Социальные сети;
- Телефонные звонки.

Инструменты синхронного обучения: Яндекс-конференции (Телемост).

Инструменты асинхронного обучения:

- Официальный сайт образовательной организации;
- Электронная почта;
- Социальная сеть «ВКонтакте»;
- Инструменты совместного использования и Яндекс: презентации, хранилища файлов (облачные хранилища), документы Яндекс-формы.

Продолжительность занятий при дистанционном обучении составляет 30 минут.

3 Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Диагностика художественно-творческого развития детей в детском саду **Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко** <http://topolek4.caduk.ru/DswMedia/diagnostika-2-.doc>
4. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;

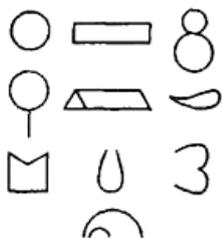
5. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
8. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
9. Программа дополнительного образования «Мультфильм своими руками» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.maam.ru/detskijasad/programa-dopolnitelnogo-obrazovanija-multfilm-svoimi-rukami.html>
10. Программа кружка «Мультстудия» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.otmetka5ballov.ru/index.php/podrazdeleniya/detskij-sad-solnyshko/stranitsa-vospitatelej/programma-kruzhka-multstudiya>
11. Карта наблюдений за особенностями личностного развития ребенка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://psih.volsk-cherkasskoe.edusite.ru/DswMedia/2_diagnostika_dlya_portreta_mladshogo_shkolnika.doc
12. Дополнительная общеразвивающая программа мультстудии «Кадр» «Мир в объективе» Составитель педагог доп образования Нездейминова Т.А. Березники 2014. <http://docplayer.ru/51054805-Uchebno-tematicheskij-plan.html>
13. Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация» для младшего и среднего школьного возраста. Автор составитель Большакова Э.В. Ярославль 2016 http://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiWr-LG1r3bAhWThqYKNavRAisQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fddt-fr.edu.yar.ru%2Fkollektivi%2Fmultiplikatsiya%2Fprogramma_multiplikatsiya.pdf&usq=AOvVaw2N Zf-92cgbj9to5KslAUYG

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. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
6. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
7. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным? <http://www.drawmanga>;
8. Мультстудия Пластилин: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками! / Больгерт Н., Больгерт С.Г., 2012
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
10. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
11. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
12. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
13. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко

В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек. Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.



Перед обследованием педагог просит детей дорисовать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка. Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?»

Ответ ребенка фиксируется.

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
	○	▭	∞	○	▭	∩	□	∪	3	⤴
1. Петров	цветок	дом	кукла	цветок	дом	лист	флаг	гриб	ухо	колесо
2. Иванов	шар	лозга	бусы	цветок	дом	капля	флаг	шар	заяц	лист
3. Сидоров	мяч	лозга	шары	шарик	лодка	лиса	корона	гриб	кот	радуга

Качественная характеристика уровней выполнения задания.

Низкий уровень- дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»). Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

Средний уровень- дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

Высокий уровень - дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы) Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

Приложение 2

Упражнения на развитие пальцев рук

Игры с карандашом. Оборудование: карандаш

Детям раздаются гранёные карандаши. Ребёнок помещает карандаш между ладонями и вращает, перемещая его от основания ладоней к кончикам пальцев.

Удерживать карандаш каждым согнутым пальцем. Удерживать карандаш пальцами, расположенными так: указательный и безымянный сверху, средний и мизинец - снизу.

Работа с резинкой. Оборудование: резинка, коробка

1. Между указательным и средним пальцами натянуть тонкую канцелярскую резинку. Перебирать эту резинку (как струны гитары) указательным и средним пальцами другой руки. Снимать резинку попеременно пальцами правой и левой руки (указательным, средним и т.д.).

2. «Гусли». На картонную коробку с отверстиями в крышке натягиваются тонкие резинки. Ребёнок, перебирая пальцами, играет на «гуслях».

Игры с шариками. Оборудование: разнообразные шарики

Попасть шариком в цель

Прокатить шарик по столу: подтолкнуть правой, поймать левой рукой.

Держать шарик большим и указательным пальцем, большим и средним пальцем и т.д. удержать шарик одним согнутым пальцем.

«Футбол». Левая ладонь, лежащая ребром на столе, полусогнута. Это - ворота. Пальцы правой руки поочерёдно «забивают гол» - подталкивают шарик к левой ладони.

Игры со шнурками.

«Плетение» из шнурка узора: кончик шнурка обмотать вокруг мизинца, затем обводить снизу под безымянным, сверху - на средний, снизу - на указательный, сверху - на большой, и обратно - в противоположной последовательности.

Различные шнуровки.

Распутать узелки, «случайно» завязавшиеся на шнурке (не сильно затянутые). Можно устроить соревнование «Кто быстрее развяжет узелок».

Игры со счётными палочками. Оборудование: счетные палочки, карточки с изображением предметов.

Составление узоров. Выкладывание предметов.

Игра "Пуговица".

Цель: развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее

Приложение 3

Фонопедические упражнения

1. Представьте себе, как будто вы самолёт (ну или машина) и делайте так: "Вввввввввв-вввввввввв" Важно при этом всё время менять интонацию, то выше, то ниже, то тише, то громче. Это расслабляет внутренние и внешние мышцы гортани.

2. Представьте себе, что вы кушаете ваше любимое блюдо. Делайте жевательные движения челюстью (можно жевать язык, или жвачку) и говорите при этом "Няммммм-няммммм" несколько раз, затем "Нуммммм-нуммммм", "Немммммм-неммммм" и т.д. Вытягивайте "мммммм" и обязательно представляйте при этом, что ешьте что-то вкусное. Хорошо, если при этом ваша голова начнёт звенеть, но только ни в коем случае не пытайтесь делать что-то с силой.

3. Упражнение "глиссандо". Рисуйте рукой горы в воздухе. При этом сопровождайте вашу руку голосом, издавая при этом какой-нибудь удобный Вам звук (например, на "мммм", "му", "ру", "ну" и т.д.) Когда рука идёт на верх -- голос идёт на верх, рука идёт вниз -- и голос тоже опускается. Звучание должно быть непрерывным и напоминать волну.

4. Упражнение "горка". Делайте рукой движение, как будто она скатывается с горки. При этом голос "скатывается" тоже -- с высокого тона на низкий. Звук должен немного напоминать выдох.

5. Упражнение "мячик". Берём в руку невидимый мячик и кидаем его как можно дальше. При этом делаем движения, как будто это настоящий мячик: заносим его за ухо и с размаху швыряем вперёд, делая рукой огромную дугу. (В начале можно даже взять настоящий мячик, чтобы ознакомиться с движениями). Как только мячик покидает нашу руку и отправляется в полёт, произносим смело "Мооооооо!" и выдерживаем до тех пор, пока мячик не приземлится (а кидаем очень далеко!). Чем ниже мячик опускается, тем ниже становится ваш голос (то есть, голос повторяет полёт мячика). При этом очень важно, чтоб ваше "Моооооооо!" выходило из живота, вот прямо из глубины желудка доставайте звук.

6. Упражнение "петушок"

-Произносим "ших... ших...", резко скрещивая перед собой руки, пальцы сжаты в кулаки.

-Произносим "ш-ш-ш..." на продолжительном выдохе, вращая кулачками перед грудью.

-Произносим "т-т-т, ты-ды, ты-ды!", ударяя кулачками по коленям.

-Цокаем язычком, подражая стуку копыт лошади, руки "держат вожжи".

-Произносим звук [у] вверх и вниз, показывая его высоту рукой.

-Произносят "п... п...", делая короткие, активные выдохи, пальцы рук резко сжимают и разжимают.

-Руками "пекут пирожки", произнося слог "ля" в высоком регистре.

-Произносят "пых..пых..", стараясь не поднимать плечи и активно работая диафрагмой, руки на поясе.